STAR WARS

БИТКАТА ЗА ХОТ

ПРАВИЛА

Добре дошли на „Битката за Хот“, една динамична игра с миниатюри. Поемете командването над неудържимата имперска армия или поведете доблестните сили на бунтовниците - изборът е ваш.

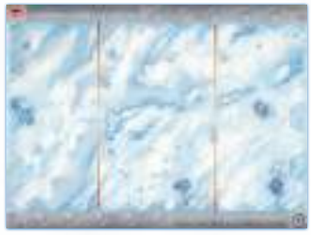
Преди да започнете играта, прочетете това ръководство (или изгледайте видео с инструктаж на „http://www.daysofwonder.com/battleofhoth/“), след което изберете битка от книжката със сценариите. Препоръчваме ви да започнете от първият сценарий и след това ги играйте по ред, защото битките са подредени по нарастваща сложност.

Накрая се потопете по-дълбоко в конфликта между Бунтовническия съюз и Галактическата империя, като изиграете двете вълнуващи кампании. Те предлагат богато преживяване, където победите и загубите ви ще влияят на всяка следваща битка.

DOWSWB0101_BG_BATTLEOFHOTH_RULES_20250227.indd 1 27/02/2025 12:57

КОМПОНЕНТИ

♦ **Двустранно табло с бойното поле**



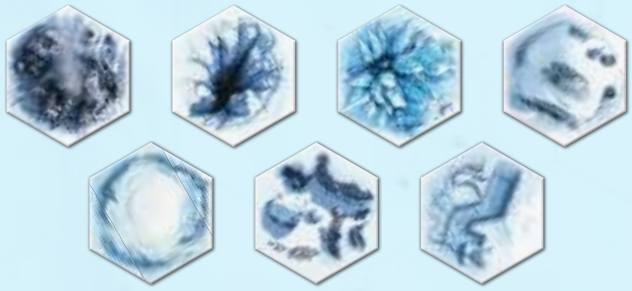
♦ **1 книжка със сценарии**

♦ **Материал за кампаниите:**

10 поддържащи карти

4 ръководства за кампаниите

♦ **Компоненти от картон, както следва включващ:**



19 двустранни шестоъгълни плочки за терен (хексагони)

6 двустранни медала за победа

10 значки за специални бойни единици

3 плочки на сгради и структури

♦ **1 комплект тъмносиви миниатюри на армията на Галактическата империя, съдържащ:**

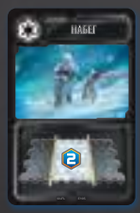
2 картодържателя

32 зимни щурмоваци

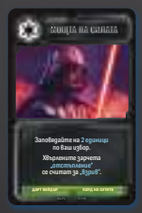
3 крачещи канонерки AT-AT

4 имперски дроида-сонди

25 карти на Галактическата империя, включващи:



16 командни карти



9 лидерски карти

♦ **1 комплект светлосиви миниатюри на силите на Бунтовническия съюз, съдържащ:**

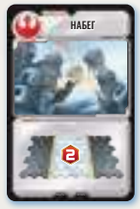
2 картодържателя.

24 войници от базата „Ехо“

9 зимни спидера

2 артилерийски установки на бунтовниците

25 карти на Бунтовническия съюз, включващи:



16 командни карти

9 лидерски карти

♦ **6 зарчета за атака**

♦ **1 книжка с правилата**

♦ **3 листа с обобщени правила:**

- 2 листа с обобщени правила за бойните единици,
- 1 лист с обобщени правила за терена.

DOWSWB0101_BG_BATTLEOFHOTH_RULES_20250227.indd 2 27/02/2025 12:57

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

1. Изберете битка от книжката със сценарии.
2. Поставете игралното табло в центъра на масата.
3. Поставете необходимите хексагони за терена, както е посочено в сценария на битката.
4. Поставете фигурите на дъската, като съобразите позициите им с картата на битката от сценария.
   - Имперските пехотни бойни единици включват **4 фигурки на зимни щурмоваци**.
   - Имперските механизирани бойни единици включват **1 фигурка на крачеща канонерка AT-AT**.
   - Имперските специални единици включват **2 фигурки на имперски дроида-сонди**.
   - Бунтовническите пехотни бойни единици включват **3 фигурки на войници от базата „Exo“**.
   - Бунтовническите механизирани бойни единици включват **3 фигурки на спидери**.
   - Бунтовническите специални бойни единици включват **1 фигурка на артилерийска установка**.
5. Разположете всички специални значки на отделните единици и медали за победа към конкретни цели на терена, ако това се изисква от специалните правила на сценария.
6. Поставете обобщителните листове до дъската.
7. Сглобете сегментите на картодържателите и ги поставете по краищата на дъската. Картодържателите не са задължителни, но са особено полезни, когато играете в отбори от по няколко играчи на страна.
8. Всеки играч избира страна, от която ще играе и сяда пред съответното табло.
9. Всеки играч взема 16-те стандартни командни карти за своята страна (ако играчите са съгласни, всеки от тях може да избере лидер и да добави 3-те командни карти за този лидер към тестето си), след което ги разбърква добре. В началото на играта играчите теглят толкова командни карти, колкото е посочено в инструкциите на сценария. Всеки играч поставя тези карти на своя картодържател или в ръката си, като ги пази в тайна от противниковия играч.
10. Играчите поставят останалата част от тестето с лицето надолу до себе си.
11. Играчът, играещ пръв, според брифинга от сценария, изиграва първата си карта и прави първия си ход.

ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ
4
Започнете с 4 командни карти.
Вие играете първи.
Победа: само при Внезапна победа.
• Условие за Внезапна победа:
Ако и двата генератора на щитове бъдат унищожени, печелите играта веднага. Единиците на дъската могат да атакуват генераторите на щитове, следвайки нормалните правила. Те се унищожават при хвърляне на зар „Взрив“.
• Елиминирането на Бунтовнически единици не дава медали за победа.

DOWSWB0101_BG_BATTLEOFHOTH_RULES_20250227.indd 3 27/02/2025 12:57

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Обикновено целта на играта е някой от играчите да спечели определен брой медали за победа (в повечето случаи 4 или 5, в зависимост от условията за победа в избрания боен сценарий).

В „Битката за Хот" печелите медал за победа, всеки път когато напълно елиминирате вражеска единица от бойното поле. Медал, спечелен по този начин, се обозначава, като поставите последната фигура от елиминираната единица върху някое от полетата за медали, разположени в долната лява част на всяка страна на игралната дъска.

В някои сценарии допълнителни медали могат да бъдат получени от самата игрална дъска при превземане и устояване на определени позиции от терена (хексагони) или конкретни цели на бойното поле.

Някои сценарии предлагат специални условия за победа, описани в раздела за специални правила на сценария.

Бойно поле

Битките се водят на шестоъгълно игрално поле с ширина 10 хексагона и дълбочина 7 хексагона. Бойното поле е разделено на три секции с две червени пунктирани линии, така че пред всеки играч има терен, разделен на ляв фланг, център и десен фланг. Когато пунктираната линия пресича хексагон, той се счита за част от фланговата и централната секция. Всеки път, когато в правилата се споменават „базови" хексагони, това е редът от хексагони, който е най-близо до играча, за когото се говори.

ПРОТИЧАНЕ НА ИГРАЛНИЯ ХОД

Във всеки сценарий е посочено коя страна играе първа. След това играчите се редуват по ходове, докато един от тях не достигне броя на медалите за победа, посочен в условията за победа на сценария.

По време на ход, изпълнявате действия в следната последователност:

1 - **ИЗИГРАЙТЕ КОМАНДНА КАРТА** от ръката си, с лице нагоре.

2 - **ИЗДАЙТЕ ЗАПОВЕДИ.** Обявете кои бойни единици ще получат заповеди, съобразно току що изиграната командна карта.

3 - **ПРИДВИЖЕТЕ** единиците, които са получили заповед. Единиците се придвижват една по една, в каквато последователност искате.

4 - **АТАКУВАЙТЕ** с една по една от единиците, които са получили заповед, в каквато последователност искате.

5 - **ИЗТЕГЛЕТЕ** нова командна карта.

1 Изиграйте командна карта

Единиците могат да се движат и/или атакуват само при получаване на заповед чрез командна карта. Чрез командните карти издавате заповеди на войниците си и/или изпълнявате специални нареждания.

В началото на хода си изиграйте една командна карта от ръката си. Поставете я с лицето нагоре пред себе си и я прочетете на глас.

Има два вида командни карти - **секционни карти** и **тактически карти**.

Секционни карти

Секционните карти се използват за даване на заповеди на единици в една или няколко конкретни секции. Тези карти показват на колко единици и от кои секции може да издадете заповеди.

Тактически карти

Тактическите карти ви позволяват да извършите специални маневри, да атакувате по определен начин или да предприемате специални действия, както е обяснено в текста върху картата.

> ***Забележка:*** *На някои командни карти ще прочетете „Ако нямате пехотни единици/механизирани/артилерийски единици, заповядайте на 1 единица по ваш избор."*
>
> *Когато ползвате този ефект, избраната единица по ваш избор не ползва бонусите, дадени от картата, но ще получи заповеди независимо къде се намира на игралното поле.*

2 Заповядайте на бойните единици

След като изиграете командна карта, посочете кои единици ще получат заповед, в съответствие с нея.

Само онези единици, на които е издадена заповед, могат да се движат, атакуват или предприемат специално действие по време на хода.

Единици върху хексагон с червена пунктирана линия, преминаваща през него, могат да получават заповеди от всяка от двете секции.

Не можете да давате повече от една заповед на дадена единица. Ако командната карта ви позволява да заповядвате на повече единици от дадена секция, от колкото разполагате, допълнителните заповеди се губят.

Ако не разполагате с единици в дадената секция(и), за които се отнася картата, просто я изиграйте без ефект и в края на хода изтеглете нова.

DOWSWB0101_BG_BATTLEOFHOTH_RULES_20250227.indd 4 27/02/2025 12:57

3 Придвижете бойни единици

Придвижването се извършва последователно, по една единица наведнъж, в последователност по Ваш избор. Една единица може да се движи само веднъж на ход. Бойна единица, която е получила заповед, не е задължително да се придвижи.

Броят на хексагоните, по които една единица може да се придвижи, зависи от нейния тип. Например, една пехотна единица може да се премести с 1 хексагон и да атакува същия ход или да премине 2 хексагона без да атакува. Един спидер може да се придвижи с до 3 хексагона и да атакува.

Придвижването на единиците е подробно описано в Приложение 1, страница 8 и в обобщените листове за бойните единици.

- Трябва да завършите движението на една единица, преди да придвижите друга.
- Единици, получили заповеди, могат да преминат от една секция на бойното поле в друга.
- Две единици не могат да са върху един хексагон. При придвижване единица не може да премине през хексагон, съдържащ друга единица.
- Не можете да отделяте фигурки от дадена единица; те трябва да останат заедно и винаги да се движат като група.
- Единици, които са претърпели загуби, не могат да се групират с други единици.
- Някои особености на терена влияят на движението и могат да попречат на единица да се придвижи на пълно разстояние или да атакува (вижте Приложение 2 на страница 10).
- Правилата за придвижване при отстъпление се различават малко от обикновеното движение (вижте раздела за отстъпление, страница 7).

4 Атака

След като завършите придвижването на всички единици, проверете, в последователност по Ваш избор, кои от тях могат да атакуват и извършете атака.

За да атакувате вражеска единица, хвърлете определен брой зарове за атака в зависимост от вида на атакуващата единица, разстоянието до набелязаната вражеска единица и защитите на терена (*вижте Процедурата за атака по-долу*).

- В обичайна ситуация единиците атакуват само по веднъж на ход.
- Единица, получила заповеди, не е задължително да атакува.
- Единица не може да разпределя резултатите от зарчетата за атака между няколко вражески цели.
- Броят на жертвите, които дадена единица е претърпяла, не влияе на броя на атакуващите зарове, които хвърля, когато атакува. Единица с една останала фигура запазва същата огнева мощ като единица в пълна сила.
- Единица, намираща се непосредствено до врага, провежда атака в **близък бой**.

Извършване на атака

За да атакувате:

1 - **Посочете** с коя от получилите заповед единици ще атакувате и изберете целта.

По време на хода си бунтовниците играят командна карта, която им позволява да заповядат на 3 единици от централната секция. Те активират 2-те пехотни и 1-та спидер единици.

1 Играчът премества лявата пехотна единица с 1 хексагон, за да се доближи до имперските щурмоваци, намиращи се на хексагона със скалите.

2 Бунтовниците искат да преместят другата пехотна единица върху хексагона с окопите. Но единица не може да се движи през друга единица, което прави окопите извън обхвата им (3 хексагона). Така че те първо преместват активираният спидер, използвайки неговия ход 0-3, за да го приближат възможно най-близо до другата имперска пехотна единица.

3 Пътят вече е свободен за втората пехота: тя се движи с 2 хексагона и спира на този с окопите. Придвижването с 2 хексагона ще й попречи да атакува този ход.

DOWSWB0101_BG_BATTLEOFHOTH_RULES_20250227.indd 5 27/02/2025 12:57

- **Проверете дистанцията:** Уверете се, че целта е в обхвата на атака.
- **Проверете видимостта:** Уверете се, че имате пряка видимост към целта.

2 - **Определете с колко зарчета ще атакувате.** Това се определя от вида на атакуващата единица и разстоянието до целта.

3 - **Отчетете влиянието на терена**, ако в зоната на атаката има специален терен. Коригирайте броя на зарчетата в съответствие с това.

4 - **Осъществете атаката:** Хвърлете зарчетата за атака и приложете резултатите.

Обсег на атаката

Обсегът на атаката се изчислява по подобие на следния пример:

Това е обсегът на атака на пехотните части. Пехотна единица може да атакува всяка вражеска единица на 3 или по-малко хексагона разстояние. Пехотната единица ще хвърли 3 зара, атакувайки вражеска единица във всеки съседен хексагон (близък бой), 2 зара срещу вражеска единица, която е на 2 хексагона разстояние, и 1 зар срещу вражеска единица, която е на 3 хексагона разстояние. Това е базовия брой атакуващи зарове за този тип единица и се отброява 3, 2, 1, докато се отдалечавате от хексагона на атакуващата единица.

Обхвата на атака на всички единици са описани подробно в Приложение 1, страница 8.

В горния пример, от 3-те показани единици на бунтовниците, 2 са получили заповеди и могат да атакуват. Лявата пехотна единица (с обсег на атака: 3/2/1) може да атакува с три зара имперските щурмоваци на скалите. Спидерът (с обхват на атака 4/2) ще хвърли 4 зара. Бунтовническата пехота на полето с окопите се е движила 2 хексагона този ход, така че не може да атакува.

Видимост

Всички единици трябва да имат „линия на видимост", за да атакуват врага, което означава, че могат да „виждат" целта си.

Начертайте въображаема линия от центъра на хексагона на вашата атакуваща единица до центъра на хексагона, съдържащ нейната цел. Линията на видимост се счита за блокирана, ако я пресича хексагон, съдържащ препятствие. За препятствие се смятат:

- Единици (приятелски или вражи);
- Хексагони с терен и структури, които блокират линията на видимост (вижте Приложение 2 и 3 на страница 10). Тереният на хексагоните на атакуващата единица и на нейната цел, никога не блокират линията на видимост.

Бележка: *Можете да намерите повече подробности относно правилата за пряка видимост в Приложение 7 – особени случаи (страница 12).*

Хексагона със скали блокира видимостта между тези две единици.

Влияние на терена

Всеки тип терен предоставя уникални предимства и защита на единиците върху него. Всички те са описани подробно в Приложение 2 (страница 10). Обърнете се към този раздел или към съответния обобщен лист и коригирайте броя на хвърлените зарове за атака, в зависимост от терена.

Даден терен може да предостави защита на единиците, намиращи се **на него**; например атакувате единица, която се намира на терен със скали, с 1 зар по-малко. По същия начин, специфичен терен може да **затрудни атаката**, на единица намираща се на него. Например механизирана единица, намираща се на терен със сграда, атакува с 2 зара по-малко. Тези особености на терена са кумулативни.

Извършете атаката

Хвърлете заровете за атака. Първо се нанасят щетите, след което се провежда отстъпление.

Поражение

Атакуващата единица нанася 1 щета за всеки хвърлен символ на зара, който съответства на типа на целевата единица. Всеки хвърлен резултат с взрив също нанася 1 щета на всички типове единици.

За всяка нанесена щета, целевата единица понася една загуба и 1 фигура се премахва от нея. Когато последната фигура от единица бъде премахната, атакуващият играч

DOWSWB0101_BG_BATTLEOFHOTH_RULES_20250227.indd 6 27/02/2025 12:57

я поставя на едно от празните полета за медали от неговата страна на игралната дъска.

Ако атакуващ играч нанесе повече щети от броя на фигурите в целевата единица, това допълнително поражение няма ефект.

Изображение на пехота: нанесете една щета на пехотна единица (снежен щурмовак или войник от базата „Ехо“)

Изображение на механизирана единица: нанесете 1 щета на механизирана единица (AT-AT или спидер)

Изображение на „взрив“: нанесете 1 щета на всеки вид единица, било пехота или механизирана.

Изображение на „кръст“: няма поражение, целта е пропусната.

Всеки зар, който не съответства на типа на целевата единица, или не е „взрив“, или отстъпление, също се смята за пропуск.

Отстъпление

Изображение за отстъпление: след като всички щети са нанесени и фигурите са премахнати от игралната дъска, се извършва отстъплението.

За всеки зар отстъпление, хвърлен при атаката, атакуваната цел трябва да отстъпи 1 хексагон: единицата се движи с един хексагон назад към базовата линия на съответната страна. Два резултата за отстъпление изместват единицата назад с два хексагона и т.н.

Играчът, контролиращ единицата, решава към кой хексагон да се оттегли тя, използвайки следните правила:

- Освен ако не е посочено друго от специалните правила на сценария, единицата винаги трябва да се оттегли към страната на контролиращия я играч.
- Теренът не оказва влияние върху движението за отстъпление, следователно отстъпваща единица може да се движи през скали или руини, без да спира. Непроходим терен обаче не може да бъде преодолян, дори по време на отстъпление.
- Една единица не може да се оттегли към или през хексагон, който вече съдържа друга единица (приятелска или вража).
- Ако дадена единица не може да се оттегли или е принудена да се оттегли извън ръба на бойното поле, тя претърпява една щета за всеки ход на отстъпление, който не може да бъде извършен.
- Някои типове терени позволяват на определени единици да игнорират един зар отстъпление, хвърлен срещу тях.
- Не можете да изберете да загубите фигура, ако има ясен път за отстъпление, който би изпълнил всички зарове с отстъпление, които опонентът ви е хвърлил срещу вашата единица.

5 Изтеглете командна карта

След като нанесете всички щети и извършите отстъплението, изхвърлете изиграната командна карта, с лице нагоре, в купа с изиграни карти, до вашето тесте. След това изтеглете нова карта. С това вашият ход приключва.

Ако тестето ви за теглене свърши, купчината с изиграни карти се разбърква и оформя ново тесте за теглене.

1 Играчът на страната на бунтовниците избира да атакува първо със своята пехотна единица. Огневата мощ на дадена единица не се влияе от понесените от нея жертви, така че тя ще атакува съседния хексагон с 3 зара. Имперската единица обаче е върху терен със скали, който осигурява защита от 1 зар срещу атака на пехота. Бунтовническата пехота хвърля 2 зара и резултата е „кръст“ и „взрив“. Това нанася 1 щета, което води до загуба на 1 фигурка от имперската пехота. Няма хвърлен зар с отстъпление, така че имперските щурмоваци остават на същата позиция; с това приключва атаката на бунтовническата пехота и играчът може да продължи да атакува със следващата единица.

2 Спидерът атакува с 4 зара съседния на него враг. Играчът хвърля 1 „механизирана единица“, 2 „пехота“ и 1 „отстъпление“. Резултатът от зара „механизирана единица“ е пропуск и щурмоваците търпят по 1 щета от другите 2 зара. Две фигурки са премахват от тяхната единица.

3 Тъй като е хвърлен и 1 зар „отстъпление“, оцелелите щурмоваци, съдържащи 2 фигурки трябва да се преместят 1 хексагон назад към базовата линия на Империята. Имперският играч избира към кой хексагон да се оттегли неговата единица и фазата на атака приключва.

DOWSWB0101_BG_BATTLEOFHOTH_RULES_20250227.indd 7 27/02/2025 12:57

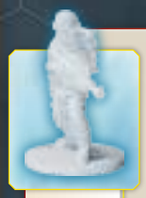
ПРИЛОЖЕНИЕ

1/ БОЙНИ ЕДИНИЦИ

Стандартни бойни единици

Стандартните единици следват правилата, описани в предишните страници, като всяка има и свои собствени уникални правила. Моля, разгледайте внимателно обобщението на единиците по-долу.

ЕДИНИЦИ НА БУНТОВНИЧЕСКИЯ СЪЮЗ

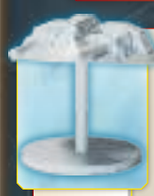


ВОЙНИЦИ ОТ БАЗАТА „ЕХО“
Тип: пехота

Брой фигурки • 3

Движение • 0-1 хексагона и атака или 2 хексагона без атака.

Атака	Търпи поражение от зар
3 2 1	



СНЕЖЕН СПИДЕР
Тип: механизирана единица (летяща)

Брой фигурки • 3

Движение • 0-3 хексагона. Може да се движи върху хексагони с пропаст.

Атака	Търпи поражение от зар
4 2	

БУНТОВНИЧЕСКА АРТИЛЕРИЙСКА УСТАНОВКА
Тип: специална (артилерия)

Брой фигурки • 1

Движение • не се движи.

Атака	Търпи поражение от зар
4 3 2 1	

• Бунтовническата артилерия игнорира всички резултати за отстъпление.

ВАЖНО: Елиминирането на бунтовническата артилерия не дава медал за победа.

ИМПЕРСКИ ЕДИНИЦИ

СНЕЖНИ ЩУРМОВАЦИ
Тип: пехота

Брой фигурки • 4

Движение • 0-1 хексагона и атака или 2 хексагона без атака.

Атака	Търпи поражение от зар
3 2 1	

КРАЧЕЩА КАНОНЕРКА AT-AT
Тип: механизирана единица (превозно средство)

Брой фигурки • 1

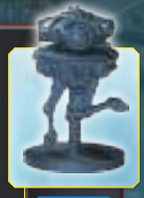
Движение • 0-1 хексагона. Не може да се мести на хексагони с възвишения.

Атака	Търпи поражение от зар
3 3 3	

• заровете с попадения трябва да се хвърлят повторно за **потвърждаващ резултат**: AT-AT е елиминирана само ако поне един от получените резултати от повторното хвърляне е взрив.

• AT-AT игнорират всички резултати отстъпление, хвърлени срещу тях.

• AT-AT никога не получават бонус от различните типове терен.



ИМПЕРСКИ ДРОИД-СОНДА
Тип: специална (group)

Брой фигурки • 2

Движение • 0-2 хексагона.

Атака	Търпи поражение от зар
2 1	

ВАЖНО: Елиминирането на тази единица не дава на атакуващата страна медал за победа.

DOWSWB0101_BG_BATTLEOFHOTH_RULES_20250227.indd 8 27/02/2025 12:57

Специални части

Разполагането на специални части е указано на картата на всеки сценарий и те се идентифицират със собствени значки. Те се държат по същия начин като стандартните единици, с изключение на специалните възможности, описани по-долу. Дадена единица не може да притежава повече от една специална значка.

Командоси (пехотна единица)

Тези специални части са добре обучени да оперират във враждебна среда и да се сражават с вражеските сили в близък бой.

След провеждане на атака в близък бой, ако получила заповеди, единица с командоси успее да елиминира вражеска единица или я принуди да отстъпи, единицата с командоси може да извърши **пробив**: тя се премества на освободения от врага хексагон и атакува отново.

- Единица с командоси може да извърши само един пробив на ход.
- Атаката при пробив трябва да бъде осъществена, преди да атакувате с друга единица.
- Ограниченията за придвижване по терена и атака се прилагат и при **пробив**. Например, единица с командоси, която след **пробив** се премества на освободен хексагон с руини, няма да може да атакува отново.
- Атаката след **пробив** може да е насочена към всяка вражеска единица, намираща се в обсег.

Мобилна лека артилерия И-НЕТ (пехотна единица)

на място | придвижване

Този тежък автоматичен бластер може да причини много щети, но войниците се нуждаят от време, за да го настроят след преместване...

- И-НЕТ / Мобилните артилерийски единици започват всяка битка със значката си от страната „на място".
- След като тази единица получи заповеди и **се придвижи**, поставете значката ѝ на страна „придвижване".
- След като И-НЕТ получи заповеди и **не се придвижи**, поставете значката от страната ѝ „на място".

Когато значката на И-НЕТ е на страна „придвижване" се държи като стандартна пехотна единица.

Когато значката на И-НЕТ е на страната „на място" може веднаж, по време на атака да хвърли повторно произволен брой зарчета за атака.

Скаути (пехотна единица)

Тази специална пехота може да даде значително бойно предимство на приятелски единици, като предостави информация за вражеските войски.

Когато единица със скаути заема възвишение и има видимост към вражеска единица, всяка друга приятелска единица, атакуваща тази вражеска единица, хвърля 1 допълнителен зар.

Елитни Войски (пехотни единици)

Това са войници-ветерани, които са научили важността на мобилността по време на битка.

Елитните пехотни единици могат да се движат с 0-2 хексагона и след това да атакуват. Ограниченията за движение на терена и атака се прилагат и в този случай.

Елитни ескадрили (само за спидери)

Елитните ескадрили от спидери включват най-добрите пилоти на бунтовниците. Тези елитни спидери започват с 4 фигурки в единица.

DOWSWB0101_BG_BATTLEOFHOTH_RULES_20250227.indd 9 27/02/2025 12:57

2/ ТЕРЕН

Възвишения

Движение • Единици AT-AT не могат да преминават върху възвишения. Останалите единици нямат ограничения.

Атака • няма ограничения.

Защита • при атака срещу вражеска единица, която е на хексагон с възвишение, атакуващите единиците хвърлят 1 зар по-малко, освен ако и те не се намират на възвишение.

Видимост • възвишенията блокират видимостта.

Специално правило • линията на видимост между две единици, намиращи се на възвишение е блокирана само от други единици, които също са на възвишения, и от ледени стълбове (вижте Приложение 7, страница 12).

Сгради & руини

Движение • единица, която се придвижи на хексагон със сграда/руина, трябва да спре и не може да се движи повече този ход.

Атака • единица не може да атакува в хода, през който се е придвижила на хексагон със сграда/руина. Механизирана единица намираща се на хексагон със сграда/руина, атакува с 2 зара по-малко.

Защита • при атака срещу вражеска единица, която е на хексагон със сграда/руина: пехотата и специалните части хвърлят 1 зар за атака по-малко, а механизираните единици - 2 зара по-малко

Видимост • сградите/руините блокират видимостта.

Скали

Движение • единица, която се придвижи на хексагон със скали, трябва да спре и не може да се движи повече този ход.

Атака • единица не може да атакува в хода, през който се е придвижила на хексагон със скали.

Защита • при атака срещу вражеска единица, която е на хексагон със скали: пехотата и специалните части хвърлят 1 зар за атака по-малко, а механизираните единици - 2 зара по-малко.

Видимост • скалите блокират видимостта.

Окопи

Движение • няма ограничения

Атака • няма ограничения.

Защита • когато атакуват пехотна единица на хексагон с окопи, всички единици хвърлят 1 зар за атака по-малко. В допълнение, пехотната единица в окоп може да игнорира 1 зар отстъпление, хвърлен срещу нея. Другите типове единици не получават защита.

Видимост • окопите не блокират видимостта.

Ледени стълбове

Движение • Ледените стълбове са винаги непроходим терен.

Видимост • Ледените стълбове винаги блокират видимостта.

Пропаст

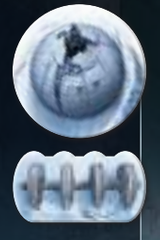
Движение • пропастта е **винаги** непроходим терен, с изключение за *летящи* единици като спидера.

Видимост • пропастите не блокират видимостта.

3/ СТРУКТУРИ

Хексагоните със структури се разполагат върху игралното табло съгласно указанията на картата от сценариите. Те могат да бъдат атакувани и унищожени, **но никога не се считат за бойни единици**.

Генератор на щит / Йонно оръдие



Движение • през генератора на щит и йонното оръдие не може да се преминава.

Защита • генераторът и оръдието ползват ограниченията на терена, върху който са поставени.

Видимост • генераторът и оръдието блокират видимостта.

DOWSWB0101_BG_BATTLEOFHOTH_RULES_20250227.indd 10 27/02/2025 12:57

Ч/ ЦЕЛИ

Следните термини се използват за описание на някои често срещани условия за победа в Битката за Хот, които позволяват на играчите да получат допълнителни медали за победа от картата:

ВРЕМЕННА ЦЕЛ, носеща медал

Медалът за победа в този хексагон се пленява и държи само докато единица от съответната страна контролира хексагона. Ако по някаква причина (движение, отстъпление или елиминиране) единицата го напусне, медалът незабавно се губи и се връща на първоначалното си място.

ЦЕЛ, винаги носеща медал

Медалът за победа на този хексагон се взема за постоянно в момента, в който единица от съответната страна стъпи на него. Медалът не се предава или връща обратно, дори ако единицата по-късно напусне този хексагон.

ЦЕЛ, носеща внезапна победа

Веднага след като определената страна изпълни посочените условия за внезапна победа, сценарият незабавно приключва с победа за този играч.

5/ ИГРА С ЛИДЕРСКИТЕ КАРТИ

Битката за Хот включва 6 комплекта по три карти с лидери: Дарт Вейдър, Максимилиан Виърс и Фирмус Пиет за Империята, и Лея Органа, Люк Скайуокър и Хан Соло за Съюза на бунтовниците.
Ако искате да играете Битката за Хот с помощта на лидери, всеки играч избира един лидер от своята страна и разбърква трите съответстващи карти в командното си тесте. Тези карти се считат за тактически и се играят както стандартните командни карти.

6/ ОТБОРНА ИГРА ЗА 3-Ч ИГРАЧИ

Битката за Хот може да се играе отборно двама срещу двама или двама срещу един за всяка от страните. При такива случаи, следвайте следните стъпки:

1- Определете отборите

Създайте два отбора от до 2-ма играчи всеки; ако сте общо 3-ма играчи - отбор от 2-ма играчи ще се изправи срещу един играч.

Във всеки отбор от 2-ма играчи изберете човек, който да бъде първи играч. Той седи от лявата страна на своя отбор. Всеки играч от отбора взима 1 сегмент на картодържател.

2- Подготовка за игра

Подгответе сценария както обикновено. Обаче, на стъпка 9 следвайте процедурата по-долу:

- **Ако даден отбор е от един играч,** ползвайте стандартните правила за игра.
- **Когато двама играчи играят в отбор,** те разбъркват командните карти на своята страна и всеки от тях взима персонално тесте от 8 карти. След това всеки играч от отбора тегли половината от указания, според сценария брой стартови карти и ги поставя на своя личен картодържател или в ръка.
- **Когато играете с лидери,** играчите в отбор добавят 3-те карти от един лидер към своето лично тесте, след като вече са разделили и оформили тестетата си от 8 командни карти; играч, който играе сам, добавя 3-те командни карти на своя лидер към тестето си, преди да го разбърка и тегли както обикновено.

3- Ход на играта

По време на играта отборите се редуват да играят ходове, като започва страната, посочена в инструкциите на сценария, независимо от броя на играчите във всеки отбор. За всеки отбор играчите в него се редуват да играят за своята страна.

Забележка. *Активният играч в даден отбор е този, който в момента е на ход.*

При игра с 4-ма играчи, първият играч от стартовия отбор ще играе първи, следван от първия играч от другия отбор. След това вторият играч от стартовия отбор получава ход, последван от втория играч от другия отбор.

В игра с 3-ма играчи, играчът, играещ сам, се редува след всеки играч от отбора с 2-ма играчи.

Например: *В сценарий с имперски играч, който играе сам - срещу отбор на бунтовници с 2-ма играчи, в който отборът на бунтовниците играе първи, играта ще се проведе както следва: 1-ви играч на бунтовниците - имперски играч - 2-ри играч на бунтовниците - имперски играч и т.н.*

Правилата за ход на играта се прилагат нормално, със следните изключения за отбори от 2-ма играчи:

- Активният играч може да играе само командна карта от собствената си ръка.
- В края на хода на активния играч, командната карта, която е изиграна този ход, се поставя в собствения куп с изиграни карти и тяхната нова командна карта трябва да бъде изтеглена от собственото им тесте.
- Играчите от един и същи отбор могат да показват своите командни карти един на друг. Те могат също да обсъждат своята стратегия и планове за бъдещи ходове, но трябва да го правят открито, позволявайки на другия екип да ги чуе. Активният играч взима окончателното решение как да изиграе хода си.

Когато бъде изиграна картата „РАЗГЪРНЕТЕ ФЛОТА!", активният играч може да премахне избран брой командни карти и изтегли същия брой +1. Неговият съотборник може да премахне избран брой командни карти, след което тегли същия брой.

DOWSWB0101_BG_BATTLEOFHOTH_RULES_20250227.indd 11 27/02/2025 12:57

7/ ОСОБЕНИ СЛУЧАИ

Видимост покрай границите на хексагони

Когато се проверява линията на видимост между две единици, линията между центровете на шестоъгълниците на тези единици може да минава покрай един или няколко хексагона, съдържащи препятствия, без да ги пресича. В този случай:

- Линията на видимост не е блокирана, ако препятствието(ята), покрай които върви, е(са) само от едната ѝ страна (вижте случай 1 и 2 по-долу).
- Линията на видимост е блокирана, ако препятствията, по които върви, са от двете ѝ страни (вижте случай 3 по-долу).

Измежду 3-те имперски пехотинци, бунтовническата артилерия има видимост към две от тях.

Случай 1: линията на видимост минава само покрай един хексагон със скали, без да го пресича, така че не е блокирана.

Случай 2: линията на видимост минава покрай два хексагона с препятствия (приятелска единица и възвишение), но тъй като са от една и съща страна на нея, те не блокират видимостта.

Случай 3: линията на видимост минава покрай два хексагона с препятствия (скали и възвишение) и те са от двете ѝ страни, следователно я блокират.

Видимост и ограничения

Разположените от края на игралното табло хексагони също блокират линията на видимост.

Линията на видимост между тези две единици минава покрай два хексагона, съдържащи препятствия от двете ѝ страни (край на бойното поле отляво, бунтовническа пехота отдясно). Следователно линията на видимост е блокирана.

Линия на видимост от възвишения

За единици, стоящи на възвишение, правилата за линия на видимост са леко променени. Между две единици, които са на възвишение, линията на видимост се блокира само от:

- други единици на възвишение,
- ледени стълбове.

Между две единици, от които само една е на възвишение, се прилагат стандартните правила за видимост.

1 Между бунтовническата пехота, която е на възвишение, и имперските щурмоваци, които не са, се прилагат стандартните правила за видимост и хексагонът със скалите блокира линията на видимост.

2 След като имперските щурмоваци се преместят на възвишението, линията на видимост вече не е блокирана от скалите. Също така не се блокира и от възвишението между тях.

3 Линията на видимост между тях ще бъде блокирана само от хексагон с ледени стълбове или, както тук, от единици, които също са на друго възвишение.

Дизайн на играта: Ричард Борг и Адриен Мартино
Илюстрации - Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti и Clément Masson

© & ™ Lucasfilm Ltd.
Days of Wonder и логото на Days of Wonder са запазени търговски марки на Asmodee North America и Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder - Всички права запазени.

DOWSWB0101_BG_BATTLEOFHOTH_RULES_20250227.indd 12 27/02/2025 12:57